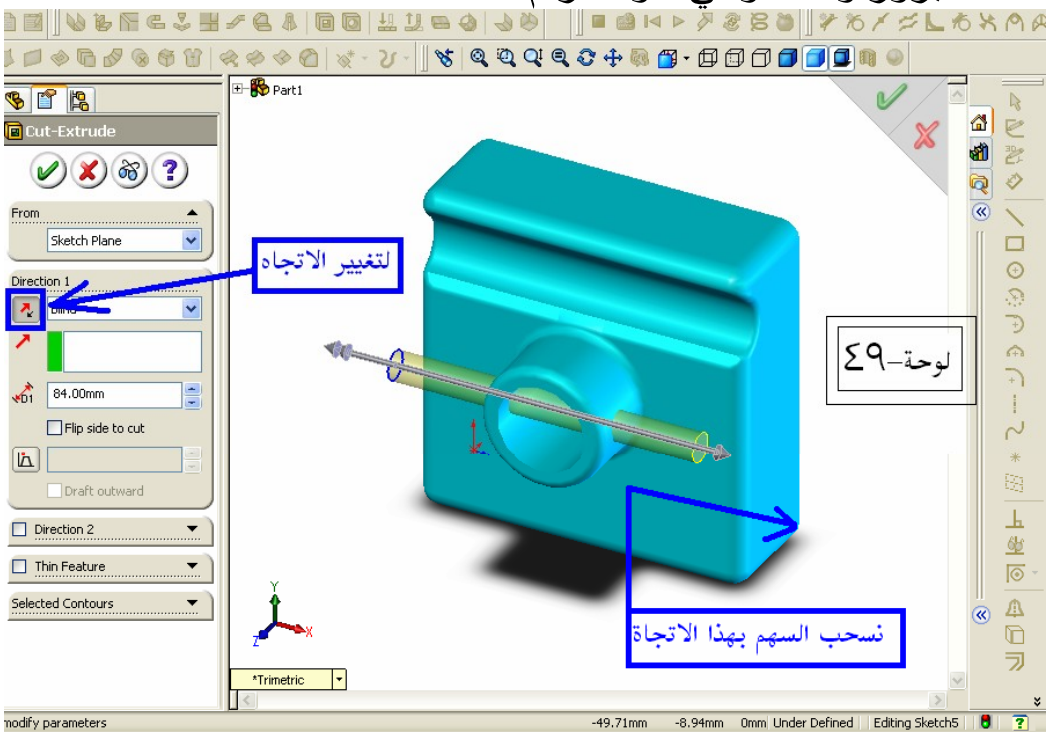
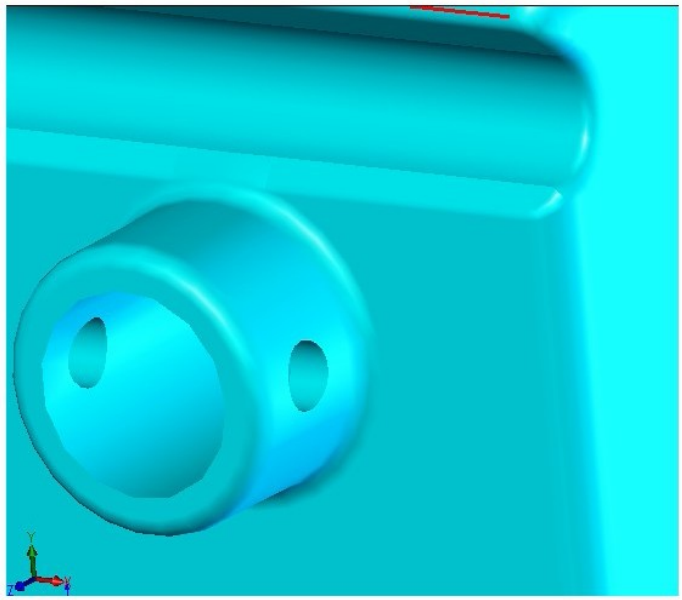
نفعل الزر sketch ونختار رسم الدائرة في المكان المطلوب وبعد تحديد الأبعاد والقياسات كما تعلمنا نضغط الزر (علامة الصح) لقبول هذه المعطيات ثم نجعل المشهد Trimetric وننفذ الأمر Extruded Cut ونغير اتجاه السهم إذا لزم الأمر من الزر الموجود بالنافذة وكما مر بنا سابقا • نضغط على رأس سهم الاتجاه بعد أن نضع مؤشر الماوس عليه ونسحبه إلى جهة اليمين حتى يتضح لنا الخرق من خلال البروز وكما هو في اللوحة رقم ـ٤٩ـ أدناه :-



ثم نضغط زر الـ الموافقة وسيكون المشهد بعد ذلك كما يلي:-

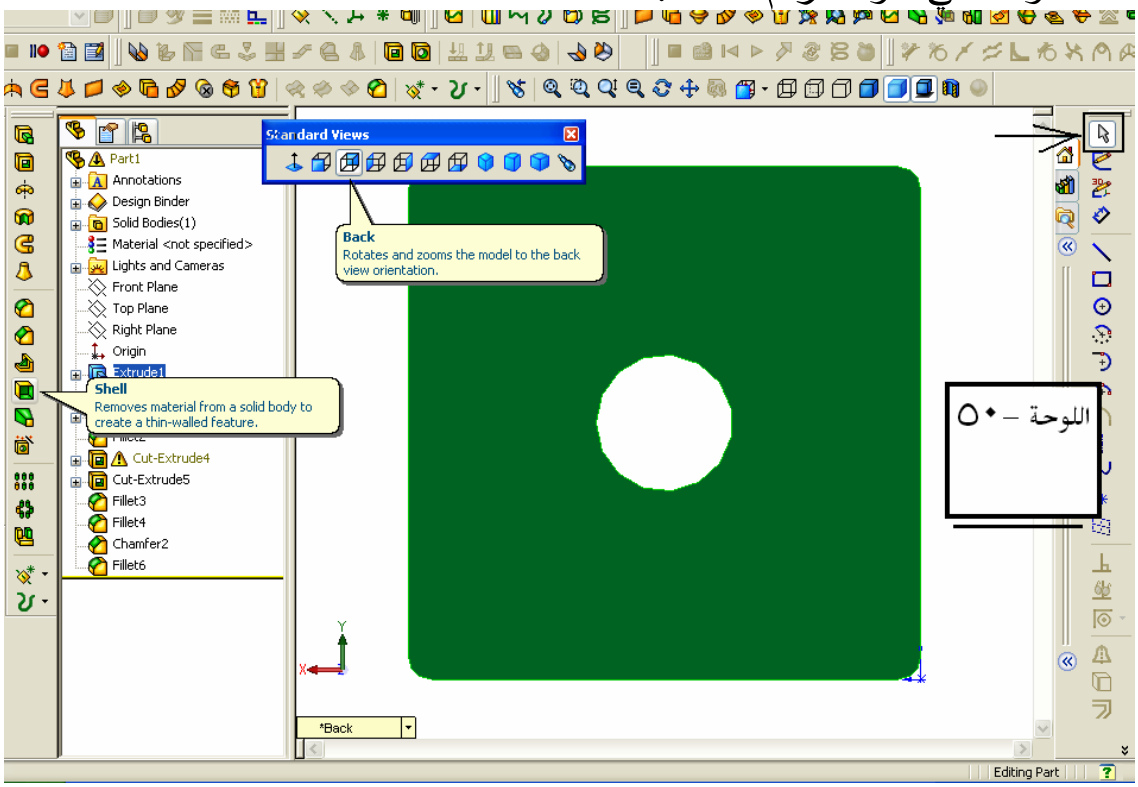


تنفيذ الامر Shell:-

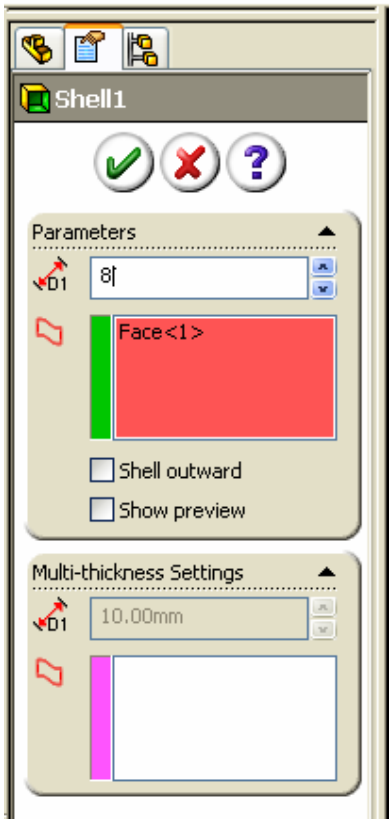
من الإمكانيات المهمة التي وفرها لنا البرنامج هو الأمر Shell والخاص بإجراء حفر على القطعة المصمتة وترك Shell بالسمك الذي نحدده نحن وبكل الاتجاهات .

ولكي نتعرف على الكيفية التي ينفذ بها هذا الأمر:-

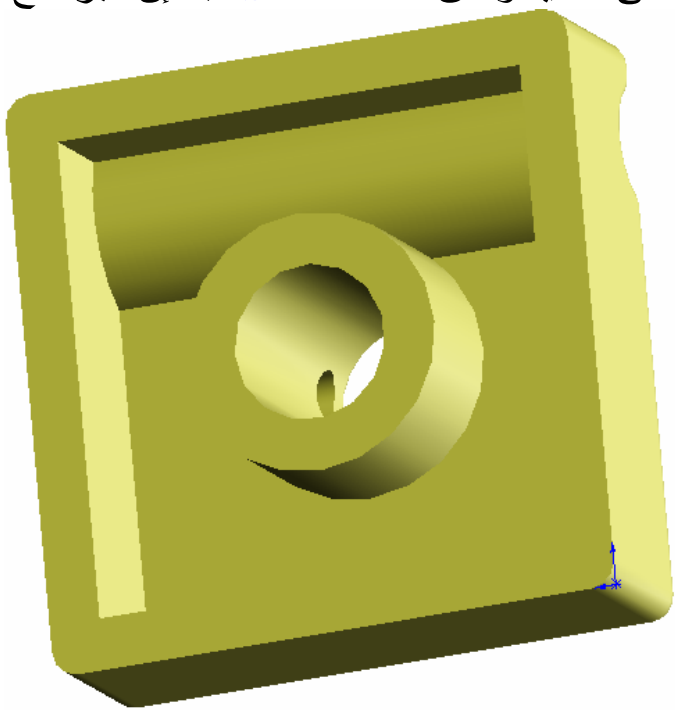
- نجعل مشهد القطعة Part1 بالمشهد Back View باستخدام الخيارات التي علمناها سابقا ونتأكد بأننا فعلنا الزر Select ثم نضغط بمؤشر الماوس وسط القطعة (وهي بمشهد Back View) فيتم اختيار هذا الوجه والدليل انه يصبح مظللا وكما في اللوحة رقم -٥٠- :-



بعد ذلك نذهب لاختيار الأمر Shell كما هو واضح في اللوحة أعلاه وعند ذلك ستظهر إلى جهة اليسار من الـ Graphic area النافذة الخاصة ببيانات هذا الأمر وكم تعودنا وبالشكل التالي الذي لا يحتاج إلى شرح :-

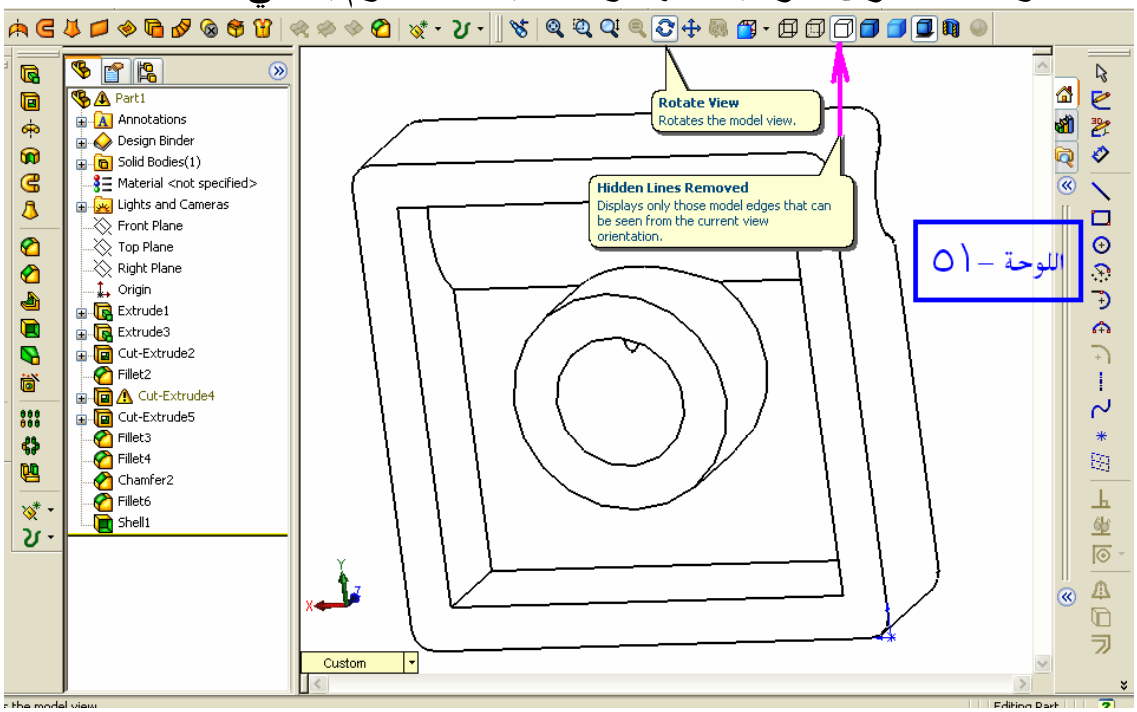


نقوم بإدخال الرقم 8 كقيمة لسمك الـــ Shell المطلوب ونضغط زر القبول للموافقة على التنفيذ وغلق النافذة Shell لنجد إن البرنامج قد نفذ الأمر وكما هو مبين أدناه :-



عمل شفة تداخل:-

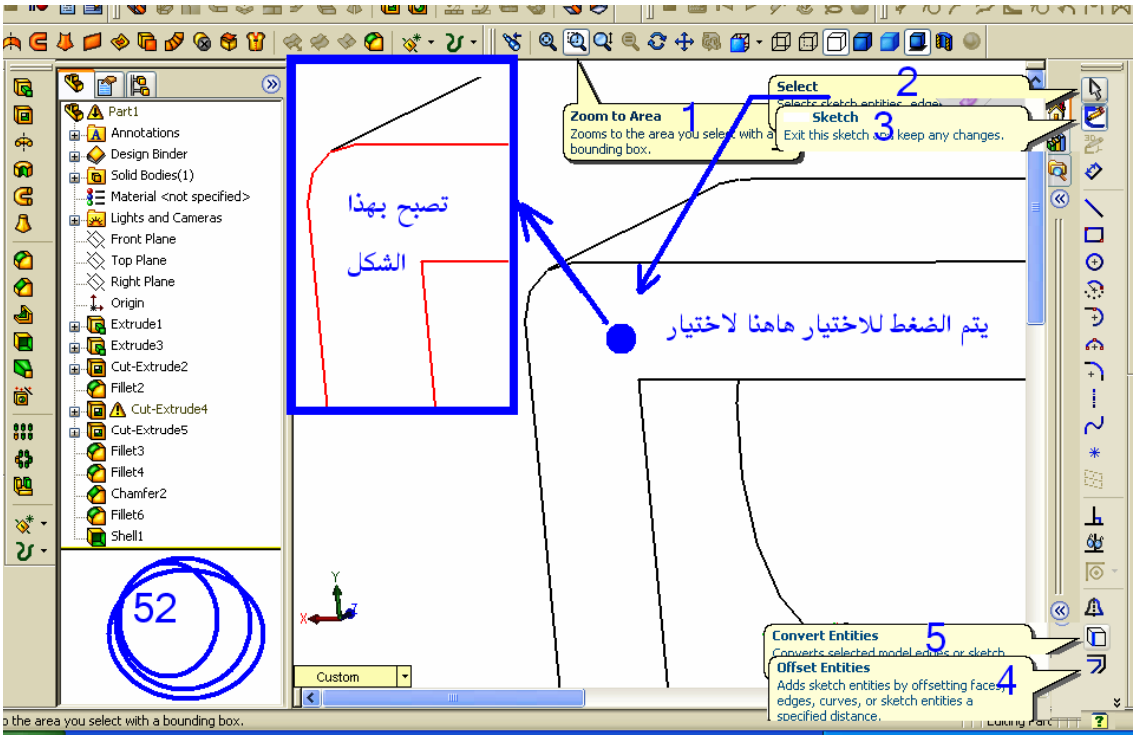
ألان نريد عمل شفة عند حاشية الـ Shell الذي عملناه قبل قليل لغرض وضع غطاء أو قطعة أخرى متراكبة معها أو ما شابه ذلك فنقوم بالتالي :-



اللوحة – ٥١

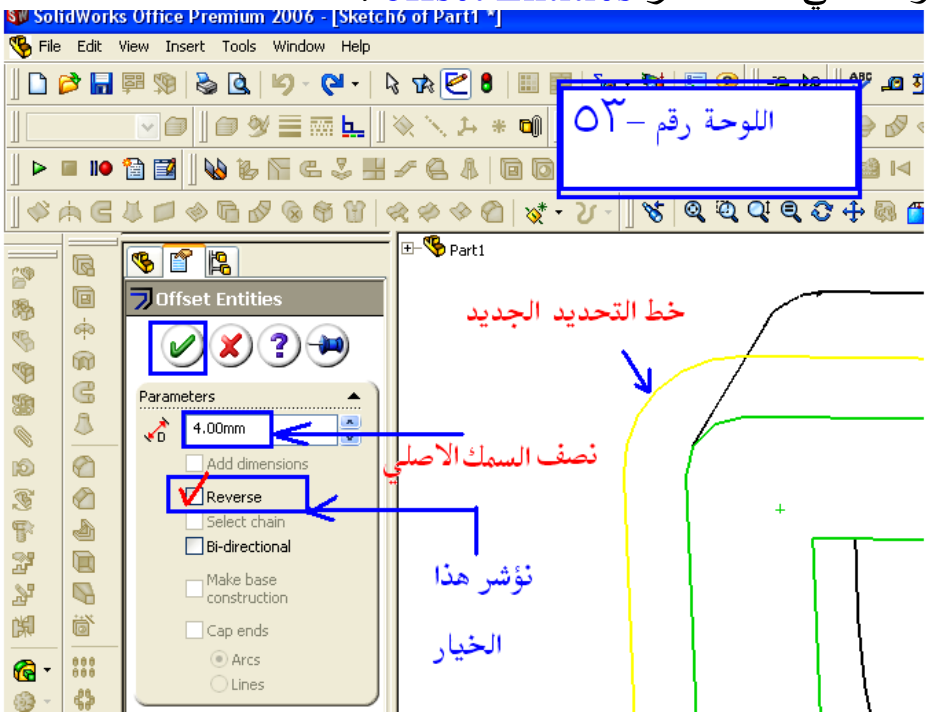
- نحرك القطعة باستخدام الأداة Rotate View إلى أن نحصل على منظر مناسب كما في اللوحة ـ٥١ـ٠
- نضغط زر الأمر Hidden Line Removed كي تصبح الحاشية واضحة المعالم تماما٠
- نضغط على الزر Select لكي نوعز للبرنامج باختيار وجه معين٠(اللوحة-٥٢)
- نضغط وسط وجه الـ Shell المقابل لنا (كما موضح في اللوحة ـ٥٢) أدناه (يصبح الإطاران الداخلي والخارجي للـ Shellملونة ٠
- نضغط على زر الأمر Sketch وسوف تفعل جميع الأزرار للأوامر الموجودة به ونختار منها زر الأمرoffset Entities (الخيار رقم ٤ في اللوحة رقم-٥٢)٠

(توجد ملاحظة مهمة وهي إن بعض الإصدارات من البرنامج وعند تنفيذ العمل الذي نقوم به ألان تتطلب استخدام الأمرConvert Entities الموضح في اللوحة رقم ٥٢ أدناه بتسلسل ٥)٠

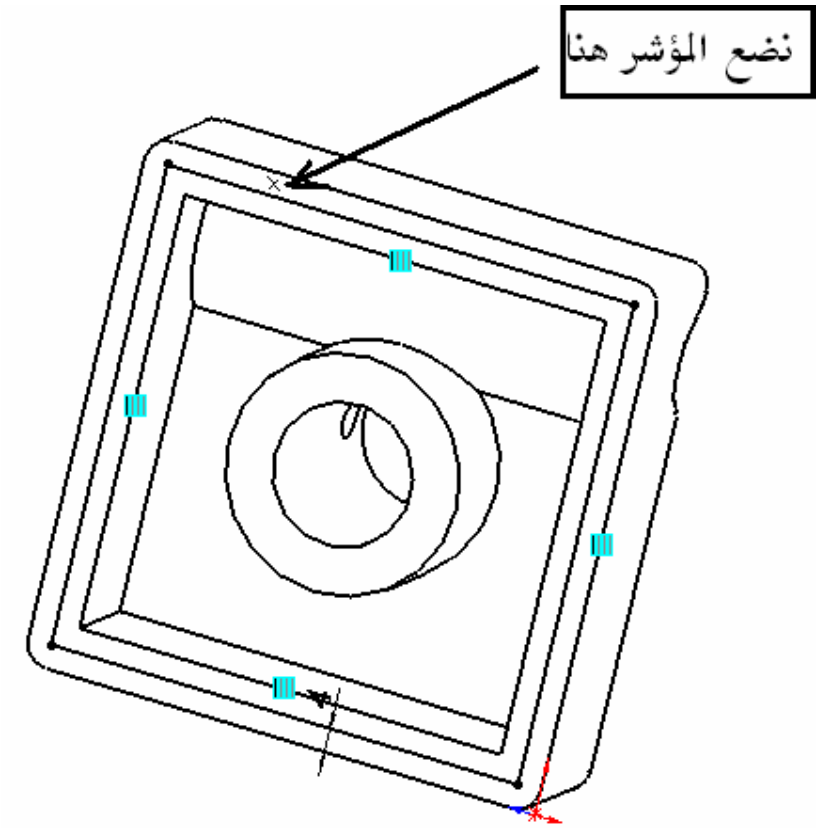


وبعد هذه الاجراءت (أي بعد الضغط عل الزر offset Entities سيظهر لنا خط إطار جديد ملون يمثل بوادر التحديد الذي أردنا ولكن يكون بالغالب خارج حدود الإطار الخارجي للـ Shell مع ظهور نافذة الأمر إلى الجهة اليسرى من الـ Graphic Area وكما تعودنا أن نلاحظ ذلك عند تنفيذ كل امر ٠

وهذه هي نافذة الأمر offset Entities :-

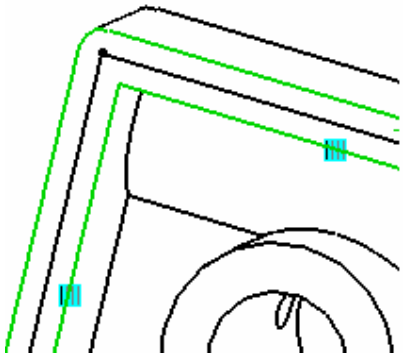


وعند نقر زر القبول (الذي يحمل إشارة صح) من الـ النافذة نجد إن النافذة قد اختفت وان الإطار الجديد قد دخل ضمن حيز الـ Shell الأصلي كما هو واضح امامنا.

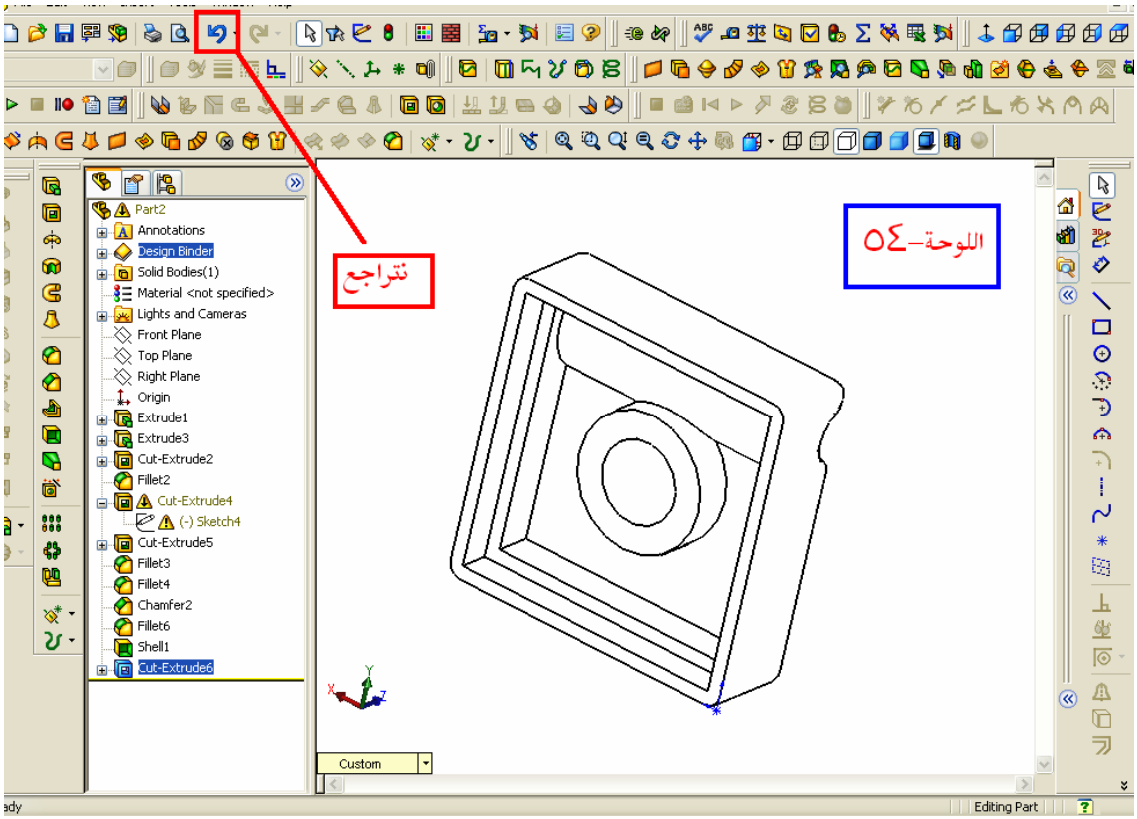


نقوم باختيار وجه بعينه فنقف بالمؤشر في مكان بتوسط الخط الخارجي والخط الأوسط حتى يتحول المؤشر إلى هذا الشكل (دلالة على إن الاختيار هو سطح أو وجه) :-

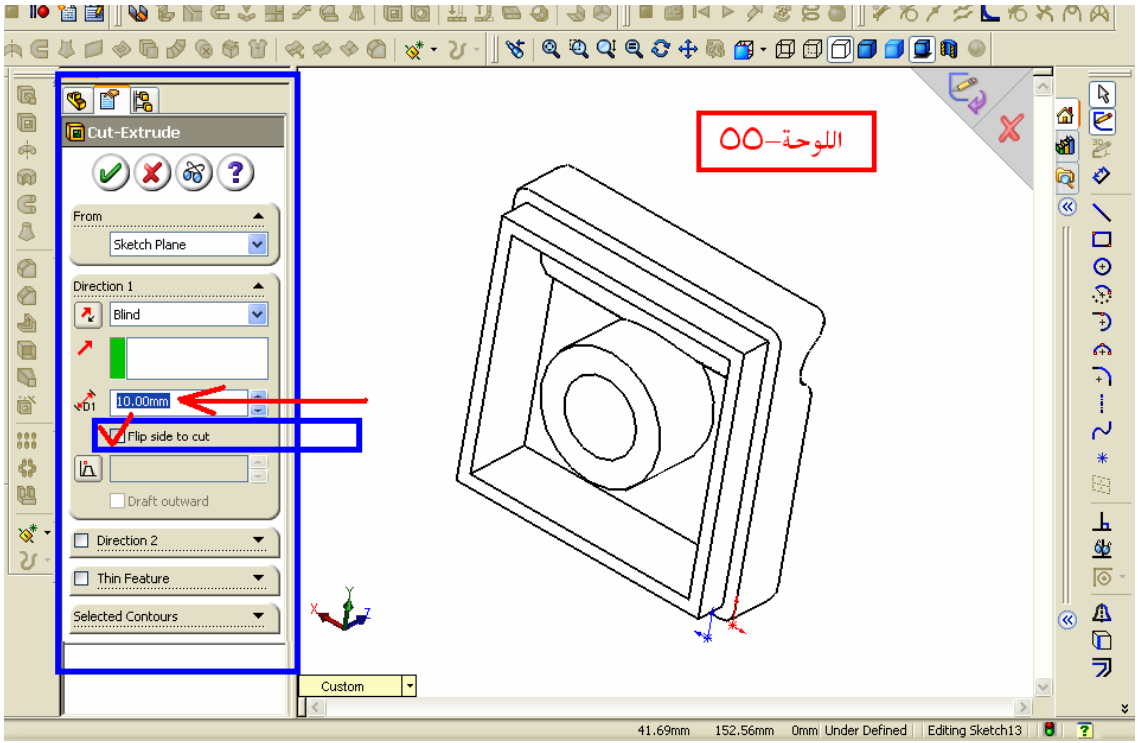
وبعد الضغط في هذا المكان نلاحظ تلون الحواف بهذا الشكل:-



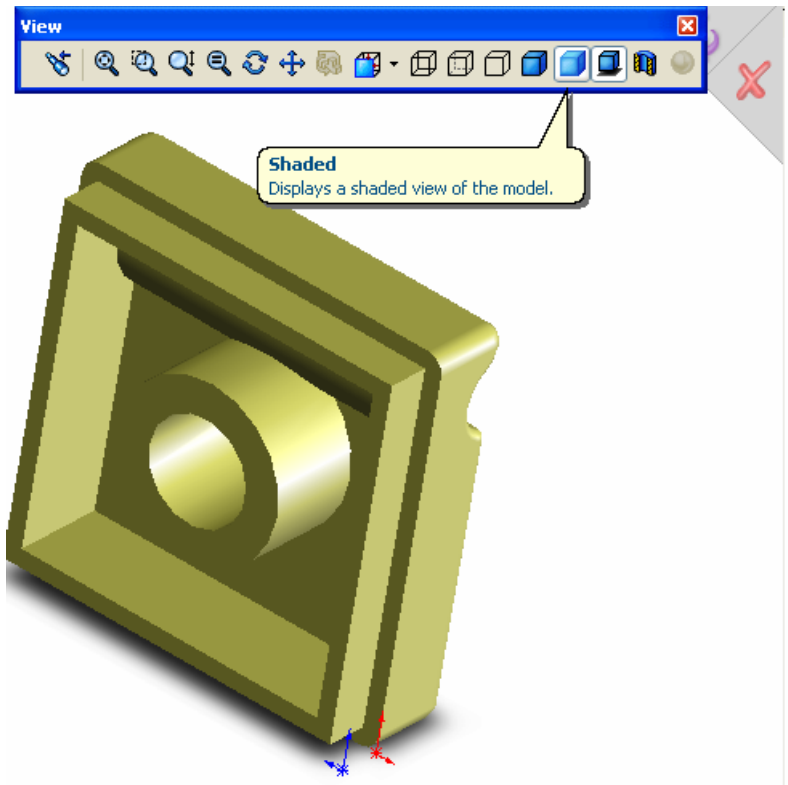
نختار الأمر Extruded Cut وذلك بالنقر على الزر الخاص به والذي تعرفنا عليه وتعاملنا به سابقا وتظهر النافذة الخاصة به ومنها نحدد عمق القطع 10 ونضغط زر القبول فتكون النتيجة هكذا:-



كما نلاحظ في اللوحة رقم٥٤ إن القطع قد تم في الشفة الداخلية وبالعمق المحدد وعندما نريد أن نغير ونختار موقع القطع في الجهة الخارجية من الشفة ننقر على زر التراجع عن تنفيذ الأمر كما موضح في اللوحة أعلاه ونعيد ونختار Flip side to cut فيصبح الحال كما في اللوحة ـ٥٥:-



نعيد تظليل الشكل باستخدام الزر Shaded ويصبح الشكل النهائي:-



This document was created with Win2PDF available at http://www.daneprairie.com.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.